MANUÁL

Korea: Forgotten Conflict

CENEGA

Obsah

ÚVOD....4
Instalace....4
Mise....4
Určování cílů mise....5
Úroveň obtížnosti....5
Korejská válka....6
NASTAVENÍ HRY....7
Minimální požadavky na konfiguraci....7
Doporučená konfigurace....7
Vytvoření profilu hráče....7
Nastavení videa....7
HRA....8
Prohlížení okolí a ovládání kamery....8
Pohyb kamery....8
Otáčení kamery....9
Zoom kamery....9
Přichycení a uvolnění kamery....9
Hranice oblasti....10
Vyhledávání nepřátel a interaktivních objektů....10
Rozhraní hry....11
Kurzor....11
Zorné pole nepřítele....11
Mapa....12
Úkoly v misi....13
Nápověda....13
Zbraně, nástroje a předměty v inventáři....13
Změna polohy, plížení, přikrčení a vztyk....14
Zkoumání a manipulace s objekty....15
Mód chování....15
Lišta zdraví a péče o zraněné....15
Postava, výběr postavy nebo skupiny postav....16
Výběr spojeneckých vojáků....17
Pohyb v misi....17
Dveře a brány....17
Úkryty a speciální průchody....18
Braní a odkládání předmětu....19
Manipulace s tělem nepřítele....19
Házení lákadel....20
Průzkum podezřelého terénu....21

Plánovací mód....21
Udělování rozkazů....21
Zásobník rozkazů....21
Značky....22
Přerušení a úprava naplánované sekvence....23
Postavy ve hře....23
Hlavní postavy....23
Ranger Benjamin Jacob Goodlover....23
Ostřelovač Nighthawk....24
Ženista Connor McGregor....25
Medička Sarah Parkrová....26
Korejský specialista Kim Yoon-Soo....26
Spojenci....27
Nepřátelé....27
Běžné chování nepřátel....27
Rozdělení nepřátel....27
Zorné pole a dohled nepřítele....29
Výzbroj nepřítele....29
Vyhlášení poplachu....29
Vozidla ve hře....30
Zneškodnění vozidel....30
Řízení vozidel....30
Reakce nepřátel....31
Zbraně a předměty ve hře....31
Zbraně....32
Další vybavení....33
Použití časovaných náloží....33
Použití dálkově odpalovaných náloží....34
TVŮRCI HRY....34
Plastic Reality Technologies....34
Cenega Publishing....35
TECHNICKÁ PODPORA....36
VAROVÁNÍ PRO EPILEPTIKY....37
LICENČNÍ UJEDNÁNÍ....38

ÚVOD

Instalace

Jestliže má váš počítač aktivovanou volbu automatického přehrávání vložených disků, začne instalace automaticky, jakmile vložíte disk s Korea: Forgotten Conflict do mechaniky CD-ROM nebo DVD-ROM.

Při vypnutém automatickém spuštění musíte vybrat volbu „Prozkoumat“ z ikony mechaniky CD-ROM či DVD-ROM (pravým tlačítkem myši) a spustit soubor s programem „Setup.exe“ z kořenového adresáře CD.

Odstartuje se průvodce instalací a uvidíte okno s textem licence. Přijmete-li její podmínky, bude znít další otázka, kam chcete hru nainstalovat?

Výchozí nastavení cesty můžete samozřejmě podle potřeby změnit.

Po dokončení instalace budete dotázáni, zda chcete nainstalovat nejnovější verzi Direct X. Rozhodnete-li se k tomuto kroku, přesto že již máte tuto verzi v počítači nainstalovánu, nebudou stávající soubory přepsány, pouze v případě nutnosti dojde k jejich aktualizaci.

Podle toho, jaký máte na počítači nainstalován operační systém, můžete být vyzváni k restartování počítače, aby se mohly projevit změny vyvolané instalací nového softwaru.

Mise

V Korea: Forgotten Conflict se stáváte velitelem speciální jednotky, jejímž úkolem je plnit tajné operace v týlu nepřítele. Náplní misí, které na vás čekají, bude akce v nejnebezpečnějších oblastech nepřátelského území.

Budete odkázaní pouze na sebe! Na vašich rozhodnutích a zvolené taktice bude záležet, zda svěřený úkol splníte nebo ne.

Připravte se na špionáž v tajných zařízeních nepřítele, záchranu důležitých osob nebo sabotáže, které protivníkovi způsobí těžké ztráty. Váš postup bude zpravidla utajený, ale často se přihodí, že se nevyhnete

otevřenému boji. Pamatujte, že pokud při akci ztratíte některého ze svých mužů, mise skončí neúspěchem a budete muset začít znovu. Nepřítel je nemilosrdný a tvrdě trestá chyby.

Korea: Forgotten Conflict by měla být něčím víc než popisem událostí na Korejském poloostrově. Snažili jsme se vyrobit hru, jejíž hraní vás uspokojí ve všech směrech.

Veškerá jména postav v této hře jsou fikcí a případná podobnost je čistě náhodná. Data a historické události vycházejí ze skutečných událostí, byly však upraveny pro potřeby hry a příběhu. Pokud hra ukazuje něco jiného, oficiální zdroje mají vždy pravdu.

Toto je pouze hra!

Určování cílů mise

Na začátku každé mise dostanete stručné pokyny, v nichž vám bude oznámeno, co se od vás a vaší jednotky očekává. Informace, které budete mít k dispozici, se dají definovat jako:

- Popis situace a důvod vaší přítomnosti v této oblasti
- Úkoly, které máte v oblasti splnit
- Prohlídka oblasti, při které vám velení dá několik rad ohledně taktiky a možných postupech

Celý úvod do akce můžete přeskočit stiskem klávesy „ESC“ a mise začne. Pokud si budete chtít cíle mise kdykoli během akce připomenout, můžete tak učinit stiskem klávesy „TAB“ a uvidíte aktuální stav úkolů. Pro podrobnější informace pak použijte klávesu “M“, která zobrazí mapu mise i s popisem jednotlivých úkolů.

Úroveň obtížnosti

Cíle jednotlivých misí se při změně nastavení obtížnosti nemění. Rozdíl, ke kterému dochází, je v chování nepřátel, obtížnosti střelby na vyšší vzdálenost, množství nástrojů a zásob, které máte k dispozici.

Nastavená obtížnost se projeví i v množství ukládacích žetonů, které máte pro tu kterou misi k dispozici.

Běžně doporučujeme nastavit obtížnost na normální, kde jsou parametry nastaveny právě pro vás. V misi máte k dispozici více ukládacích žetonů, lékárniček je dostatek a střelba je přesná i na větší vzdálenost.

Při vysoké obtížnosti se budete muset dostat k nepříteli mnohem blíže, abyste jej bezpečně zasáhli už prvním výstřelem, zbraně občas selhávají a protivník reaguje rychleji, když vás spatří. Rovněž lékařského vybavení bude v misi nedostatek.

Korejská válka

Co byla Korejská válka?

- Jeden z nejkrvavějších konfliktů 20. století. Zahynuly v něm čtyři milióny lidí. Odhady hovoří o smrti 2 miliónů korejských civilistů, 1,5 milionu komunistických vojáků (Severokorejců a Číňanů), 400 000 jihokorejských vojáků a 35 000 Američanů a ostatních spojenců.
- Korejská válka začala 25. června 1950, kdy v brzkých ranních hodinách vpadla Severní Korea na území svého jižního souseda. Boje pak skončily 27. července 1953 podpisem příměří. Neměla vítěze, neboť skončila tam, kde začala – na 38. rovnoběžce, která rozděluje poloostrov na dvě části. Válka tak prakticky trvá dodnes.
- KLDR a Čína nasadily do bojů přes 2,5 miliónu mužů, na straně Jižní Koreje bojoval pod vlajkou OSN necelý milion vojáků. Byli to Američané, Australané, Britové, Francouzi, Kanaďané, Nizozemci, Norové, Lucemburčané, ale i Kolumbijci, Turci, Etiopané, Jihoafričané, Řekové, Filipínci nebo Thajci.
- Tuto hru jsme mimo jiné vyrobili i k příležitosti 50. výročí ukončení tohoto konfliktu.

Nastavení hry

Při spuštění hry vám bude nabídnut dialog, v němž můžete nastavit různé parametry hry, podle toho, jak vám nejvíce vyhovují.

Nastavení budete muset přizpůsobit výkonu svého počítače.

Minimální požadavky na konfiguraci

Windows 98/2000/XP
Pentium® III 733 MHz nebo Athlon™ 733 MHz
64 MB nVidia GeForce2 / ATI Radeon videokarta
256 MB RAM
1 GB volného místa na disku
CD-ROM nebo CD/DVD-ROM mechanika 8x
Microsoft DirectX 9
DirectX kompatibilní zvuková karta

Doporučená konfigurace

Windows XP
Pentium® IV 1,5 GHz nebo Athlon™ 1,5 GHz
64 MB nVidia GeForce 4 / ATI Radeon 8500 videokarta
512 MB RAM
Zvuková karta podporující 3D zvuk

Vytvoření profilu hráče

Zde napište nebo vyberte jméno hráče. Nepotřebný profil můžete odstranit stiskem tlačítka “Smazat”.

Nastavení videa

Zde můžete nastavit rozlišení, v jakém hra poběží. Vysoké rozlišení nabídne kvalitnější grafiku, ale má rovněž vyšší nároky na výkon vašeho počítače.

Nastavení obnovovací frekvence porovnejte s možnostmi svého monitoru!

U novějších monitorů by výchozí nastavení mělo fungovat bez potíží, pokud si však nejste jisti, porovnejte nastavení s hodnotami, které udává výrobce vašeho monitoru!

Ostatní položky mají vliv na kvalitu grafiky, a pokud

je výkon vašeho počítače dostatečný, umožní vám maximální požitek ze hry.

Vyzkoušejte hru a nastavte konfiguraci podle toho, jak vám nejvíce vyhovuje. Vypnutí položky „3D stíny“ se velmi znatelně projeví na rychlosti hry.

Pokud jsou některá políčka v nastavení nepřístupná, znamená to, že váš počítač nepodporuje tuto možnost nastavení.

HRA

V této části dostanete informace o základních částech hry Korea: Forgotten Conflict. Seznámíte se s ovládáním hry, dovíte se něco o různých taktikách boje a také se seznámíte s členy svého speciálního komanda.

Informace obsažené v této části vám později ve hře pomohou lépe odhadnout rizika a zvolit správnou taktiku v akci. Proto si ji pozorně přečtěte.

Prohlížení okolí a ovládání kamery

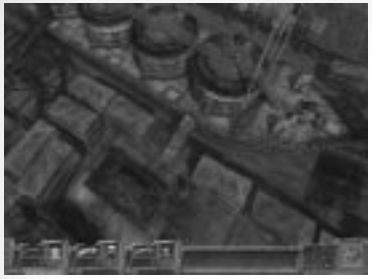
V okamžiku, kdy převezmete kontrolu nad ovládáním, můžete kameru volně posouvat po celé oblasti mise. Máte tak jedinečnou možnost seznámit se s prostředím mise, dřív než začnete vydávat rozkazy.

Pohyb kamery

Korea: Forgotten Conflict plně ve 3D, takže i kamera se může pohybovat v několika směrech.

Pomocí kurzorových šipek je to pohyb ve vodorovné rovině, pomocí kláves PageUp a PageDown pak máte možnost kameru posouvat nahoru a dolů.

Doporučujeme ovšem používat pro pohyb kamery myš, stiskem prostředního tlačítka a tahem do požadovaného směru posouváte kameru nad misí a pomocí kolečka ji oddalujete nebo naopak přibližujete.



Díky volné rotaci kamery můžete vidět scénu z více úhlů.

Otáčení kamery

Pokud chcete vidět, „co se děje za rohem“, není nic snazšího, než využít možnosti otáčet scénou, a získat tak dokonalý přehled o situaci.

Držíte-li stisknutou klávesu **„SHIFT“**, pak držením levé nebo pravé kurzorové šipky docílíte rotace scény.

Téhož efektu dosáhnete, když stisknete prostřední tlačítko myši a potáhnete myš vlevo a nebo vpravo.

Zoom kamery

Mimo již popsaného přibližování a oddalování kamery máte k dispozici ještě speciální funkci zoomování.

Stiskem + a – můžete nastavit detail záběru, který vám nejvíce vyhovuje, stiskem klávesy **„BACKSPACE“** pak jednoduše vrátíte nastavení zoomu do výchozí polohy.

Přichycení a uvolnění kamery

Přichycení a uvolnění kamery je další funkce, kterou máte k dispozici. Aktivuje se kliknutím na ikonu kamery na ovládací liště nebo stiskem klávesy **„HOME“**. Stiskem stejné klávesy nebo ikony kameru opět uvolníte.

Kamera se v módu přichycení pohybuje neustále nad vybranou postavou a není možné s ní volně pohybovat do stran. Zoom, přibližování a oddalování, stejně jako rotaci však můžete provádět.

Hranice oblasti

Jakmile dosáhnete hranice oblasti, kameře již nebude dovolen pohyb v nastaveném směru. Jediné, co jí bude umožněno, je pomalé sklouzávání po okraji hratelné oblasti.

Vyhledávání nepřátel a interaktivních objektů

Jak bylo uvedeno v části „ovládání kamery“, určuje poloha kamery, co můžete na mapě vidět. Stiskněte klávesu **„O“** a všichni nepřátelé, spojenci a členové vašeho komanda v dané oblasti budou barevně zvýrazněni bez ohledu na to, zda jsou či nejsou skryti.

Podobným způsobem pomocí klávesy **„P“** zvýrazníte všechny interaktivní objekty ve scéně.

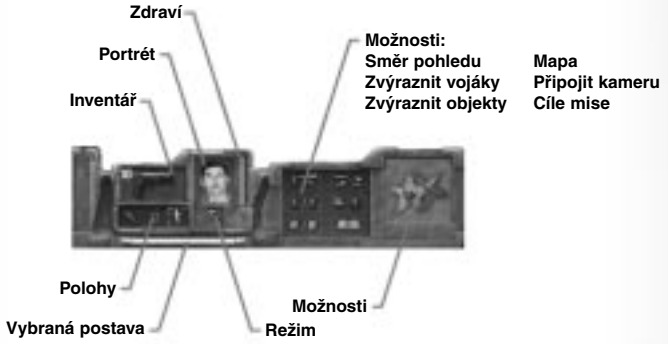
Díky možnosti zvýraznit všechny vojáky máte o situaci v oblasti dokonalý přehled.

Tyto funkce jsou velmi užitečným strategickým nástrojem, který vás upozorňuje na prvky, které byste mohli v zápalu boje přehlédnout. Naučte se je využívat a plánování vaší strategie pak bude mnohem efektivnější.

Rozhraní hry

Pomocí herního rozhraní kompletně řídíte hru. S jeho pomocí můžete velmi snadno udělovat rozkazy jak členům svého komanda, tak spojencům, na které během akce narazíte.

Jednotlivé rozkazy vydáváte kliknutím levého tlačítka myši na ikony rozhraní nebo použitím klávesové zkratky.



Na tomto obrázku jsou popsány části herního rozhraní.

Kurzor

Kurzor ve tvaru „stylizované šipky“ je základním nástrojem, kterým během hry řídíte příslušníky své jednotky. Kurzor přemísťujete po obrazovce pohybem myši a jednotlivé rozkazy udělujete pomocí levého nebo pravého tlačítka myši.

V některých případech se rozkaz uděluje kombinací stisku klávesy a myši.

Kurzor reaguje na prostředí a mění svoji podobu podle toho, nad jakým objektem se nachází.

Zorné pole nepřítele

Když v rozhraní klepnete na ikonu „zobrazit směr pohledu vybraného nepřítele“, kurzor se změní. Kliknutím na vybraného nepřítele se zobrazí linka, která představuje střed jeho zorného pole.

Nepřítel nejlépe vidí právě ve směru této linky. Proto čím dál se od ní budete držet, tím lépe pro vás. Můžete takto klikat na další a další nepřátele, a mít tak přehled o tom, jakou oblast má ten který strážný na starosti.
Ke kurzoru šipky se vrátíte stiskem pravého tlačítka myši. Pokud budete chtít zrušit zobrazování zorného pole nepřítele, klikněte na něj opakovaně kurzorem oka a linka jeho pohledu zmizí.

Mapa

Stiskem klávesy **„M“** vyvoláte letecký snímek mise, kterým vás vybavilo vaše velení.

Na fotografii jsou vyznačeny nejen cíle mise, ale i místa, která by pro vás mohla být zajímavá.

Takto vypadá interaktivní mapa mise, kde naleznete všechny potřebné informace o úkolech.

Pokud přesunete kurzor nad jednotlivé vyznačené lokace, objeví se text, který vám dané místo popíše a připomene úkol, který zde máte splnit.
Pokud máte zobrazenou mapu, hra je pozastavena, takže můžete v klidu plánovat svůj postup.

Cíle mise

Jestliže chcete bleskově zjistit, jak jste na tom s úkoly, které máte v misi splnit, stačí stisknout klávesu „TAB“ a zobrazí se vám jejich aktuální stav. Ihned tak máte k dispozici informace o tom, jak dál v akci postupovat a na co svoji jednotku připravit.

Nápověda

Kdykoli budete potřebovat připomenout klávesovou zkratku, stiskněte klávesu **„F1“**. Hra se pozastaví a na obrazovce se objeví dialog s nápovědou.

Stiskem klávesy **„F1“** nebo klávesy **„ESC“** dialog s nápovědou odstraníte.

Zbraně, nástroje a předměty v inventáři

Prostřednictvím rozhraní lze ovládat všechny zbraně, nástroje a předměty, které máte k dispozici. Všechny postavy mohu nést libovolné předměty, tedy i ty, které nedovedou používat. Předměty, které postava nemůže používat, jsou v inventáři zašedlé.

Najeďte kurzorem na ikonu inventáře vedle portrétu postavy a kliknutím levého tlačítka myši jej otevřete. Zobrazí se vám všechny objekty, které postava má v tuto chvíli u sebe.

Na obrázku vidíte otevřený inventář dvou svých postav.

Pokud například chcete, aby postava používala pistoli, najeďte kurzorem na její ikonu v inventáři, klikněte a držte levé tlačítko myši a pistoli přesuňte

do ruky, kterou představuje rámeček vedle portrétu postavy. Stejného efektu docílíte, pokud na pistoli najedete kurzorem a kliknete levým tlačítkem myši.

Pokud chcete přesunout předmět z inventáře jedné postavy do inventáře nebo ruky druhé postavy, postupujte obdobně.

Inventář zavřete kliknutím pravého tlačítka myši kdekoli na obrazovce.

Změna polohy, plížení, přikrčení a vztyk

Klepnutím na ikony poloh přikážete svému svěřenci změnit pozici.

Jednotlivé ikony představují vztyk, přikrčení a plížení.

Můžete využít i zkratkových kláves a to klávesu **„C“**, která slouží pro vztyk, klávesu **„V“** pro přikrčení a klávesu „B“ pro plížení.

Plížení umožní vašim vojákům nejen snadněji uniknout pozornosti nepřítele, ale také má vliv na přesnost jejich střelby. Voják, který leží, má pevnou oporu zbraně, a tím pádem je šance úspěšného zásahu mnohem vyšší, než když míří ve stoje.

Nezapomeňte, že díky ikonám herního rozhraní víte, v jaké pozici jste zanechali svého vojáka, i když na něj nevidíte.

Pokud je nastavena vzpřímená poloha a vy provedete dvojklik na cílové místo, postava se k cíli rozběhne. Běh je nejrychlejším způsobem přesunu, ale rovněž způsobuje největší hluk.

Pokud se pokusíte proběhnout za zády nepřátelské hlídky, je velmi pravděpodobné, že vás zaslechne. V každém případě je lepší se kolem nepřítele proplížit.

Zkoumání a manipulace s objekty

Jak bylo popsáno v části „vyhledávání interaktivních objektů“, lze tyto objekty kliknutím na ikonu v herním rozhraní nebo stiskem klávesy **„P“** zvýraznit.

Obecně platí, že pokud chcete nějak manipulovat s předměty, použijete k tomu pravé tlačítko myši. Postava je může prozkoumat tak, že na objekt, který to umožňuje, najedete kurzorem a stisknete pravé tlačítko myši. Pokud chcete prozkoumat tělo nepřítele, provedete totéž.

V obou případech se otevře inventář postavy a zkoumaného objektu a vy můžete volně manipulovat s předměty.

Stejným způsobem, jakým provádíte průzkum, můžete přepínat i různé spínače nebo páky a docílit tím kýžených efektů, jako je otevření brány, vypnutí elektřiny a podobně.

Mód chování

Kliknutím na ikonu pod portrétem postavy lze její chování přepínat z normálního na agresivní a obráceně.

Pokud má postava v ruce střelnou zbraň nebo pokud drží palebnou pozici u kulometu, spustí střelbu, jakmile spatří nepřítele.

Agresivní mód chování je vhodné nastavit v případě, že má voják za úkol vést krycí palbu nebo hájit určenou pozici.

Lišta zdraví a péče o zraněné

Zelený sloupec vedle portrétu postavy vás informuje o jejím zdraví. Akce jsou velmi nebezpečné a mnohdy se stane, že některý z vašich svěřenců utrpí zranění.

Čím těžší jsou zranění, tím horší jsou schopnosti vojáka. Zraněný nemůže například přenášet tělo nepří-

tele nebo běžet a jeho schopnost zasáhnout cíl střelnou zbraní se rovněž snižuje.

Pokud je váš voják zraněn, nemusíte ještě házet flintu do žita a boj vzdávat. Členem týmu je velmi schopná medička, která dokáže zraněnému obnovit zdraví, pokud má dostatečné množství zdravotnického materiálu.

Pokud medička není zrovna po ruce, dokážou i ostatní členové komanda poskytnout zraněnému první pomoc, ale efekt nebude takový, jako když zásah provede expert.

Postava, výběr postavy nebo skupiny postav

Kliknutím na portrét postavy tuto vyberete. Stejně tak postavu vyberete, když na ni kliknete přímo v herním okně nebo použijete zkratkových kláves.

- Pro první postavu stiskněte **„Q“**, pro druhou **„W“**, pro třetí **„E“**, pro čtvrtou **„R“** a pro pátou klávesu **„T“**.
- Pokud chcete rychle přemístit kameru nad postavu, držte klávesu „**SHIFT**“ a stiskněte klávesu, která odpovídá zvolené postavě.
- Postava, která je právě vybraná, je zvýrazněná v herním rozhraní.

Všechny postavy v rámečku budou vzápětí označeny a můžete je ovládat najednou.

Pokud chcete vybrat více postav, držte klávesu **„CTRL“** a klikejte postupně na postavy, které chcete vybrat, nebo mačkejte zkratkové klávesy.

Držením tlačítka **„CTRL“** a levého tlačítka myši v herním okně a jejím tahem můžete vybrat postavičky, které zahrnuje výběrový rámeček.

Výběr spojeneckých vojáků

- Spojeneckého vojáka vyberete tak, že na něj najedete kurzorem a kliknete levým tlačítkem myši. Pokud chcete vybrat více spojenců najednou, držte klávesu **„CTRL“** a levé tlačítko myši. Spojenci ve výběrovém rámečku budou označeni a můžete jim velet.
- Pokud chcete změnit polohu spojeneckého vojáka, využijte k tomu zkratkových kláves.
- Klávesa **„C“** slouží pro vztyk, klávesa **„V“** pro přikrčení a klávesa **„B“** pro plížení.

Pohyb v misi

Chcete-li přemístit svého vojáka, klepněte jedenkrát levým tlačítkem myši na zvolené místo. Vybraný voják nebo vojáci dojdou k zvolenému místu.

Chcete-li je nechat na místo doběhnout, proveďte dvojklik a všechny vybrané postavy doběhnou co nejrychleji k cíli.

Postavy si vybírají nejkratší cestu k cílovému místu, proto dávejte pozor, aby jejich trasa nebyla lemována nepřátelskými vojáky. Snadno by mohli vpadnout nepříteli přímo do rány.

Uvnitř budov se mohou všichni vaši vojáci pohybovat z patra do patra pomocí schodů nebo žebříků. Jednotlivá podlaží se odkrývají a zakrývají podle toho, kde se vybraný voják právě nachází.

Pokud kliknete na místo, které není v dosahu, váš muž vás na toto upozorní. V takovém případě budete muset naplánovat jinou cestu.

Dveře a brány

Chcete-li projít dveřmi, stačí na ně najet kurzorem a zmáčknout pravé tlačítko myši. Zvolená postava ke dveřím přistoupí a použije je.

Může se ovšem stát, že postava odmítne dveře použít s odůvodněním, že potřebuje klíč nebo jiný předmět (či

nástroj) k jejich otevření. V takovém případě musíte daný předmět získat a vložit jej postavě do ruky. Poté dveře snadno otevře.

Některé dveře, vrata nebo brány je možné otevřít jen pomocí otevíracího mechanismu. Jedná se například o hangárová vrata, na jejichž otevření nemá člověk dostatečnou sílu. Kliknutím levého tlačítka myši na otevírací mechanismus otevřete vrata, která jsou jím řízená.

Úkryty a speciální průchody

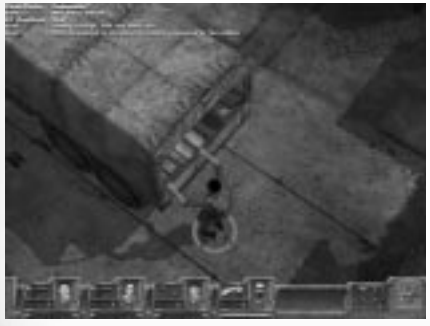
V exteriéru můžete jako úkrytu využívat terénních překážek a všech objektů, které brání nepříteli ve výhledu. Mohou to být velké balvany, bedny, ale i vozidla a podobně.

Mimo to se jako bezpečný úkryt osvědčila i korba nákladních automobilů, které bývají v misi běžně zaparkované a nepřítel je nepoužívá.

Když podržíte klávesu **„CTRL“** a klepnete pravým tlačítkem myši na nákladák, aktivní postava vyleze na korbu a ukryje se zde.

V interiérech budov je obtížné ukrýt se před hlídkou, ale přesto to jde. Některé skříně jsou totiž tak velké, že se do nich dokážou členové vaší jednotky ukrýt.

Klikněte pravým tlačítkem myši na tuto skříň a uvidíte, jak se aktuální postava do ní ukryje.



Na obrázku je zachycen ženista, který právě naskakuje na korbu náklaďáku.

Speciálními průchody se myslí například kanalizace. Váš muž (nebo žena) vstoupí do kanálu, když najedete nad vstup kurzorem a kliknete pravým tlačítkem myši. Postava se proplíží kanalizací a vyleze na druhém konci.

Tímto způsobem se například můžete bezpečně vyhnout nepřátelským jednotkám a dostat se snadněji k cíli.

Braní a odkládání předmětu

Během akce narazíte na velké množství vojenského materiálu, který můžete a nemusíte použít.

Užitečné předměty můžete nacházet v různých bednách, skříních, psacích stolech, ale i v inventáři zneškodněných nebo jen omráčených nepřátel.

Pokud budete sbírat vše, na co narazíte, velmi rychle se vám stane, že další předměty nebudete mít kam dát.

Pokud chcete zvednout předmět ležící na zemi, najeďte na něj kurzorem a klikněte pravým tlačítkem myši.

Zkoumáním beden a dalších objektů můžete snadno doplnit své zásoby.

Inventář každé postavy je omezený, co se týká počtu předmětů, takže se vždy musíte rozhodnout, co vzít s sebou a co odložit.

Předmětu se zbavíte tím, že jej vytáhnete z inventáře a pustíte někde v prostoru herního okna. Postava, která předmět vlastnila, jej zde odloží a místo v jejím inventáři se tak uvolní.

Manipulace s tělem nepřítele

Pokud hlídka při obchůzce narazí na bezvládné tělo svého kolegy, není to situace, která by ji nechala chladnou. Proto není od věci zlikvidované protivníky ukrývat na místa, kde je pravděpodobnost jejich odhalení nízká.

Všichni členové komanda, s výjimkou medičky a odstřelovače, dokážou přenášet těla nepřátel.

Najeďte na cíl kurzorem a držte klávesu **„CTRL“**. Kliknutím pravého tlačítka myši docílíte toho, že vybraná postava přistoupí k tělu protivníka a zvedne ho.

Odklízení těl zneškodněných nepřátel je nanejvýš vhodné. Nezapomeňte, že přenést můžete i omráčeného protivníka.

Tělo odložíte tak, že na místo, kam ho chcete položit, kliknete pravým tlačítkem myši.

Pamatujte si, že když váš muž přenáší tělo, nese velkou váhu a nemůže běžet.

Házení lákadel

Některé předměty mají tu skvělou schopnost, že nepřátelský voják reaguje, jakmile je spatří. Vaši svěřenci tak mohou lákat nepřátelské hlídky do pasti nebo strhávat jejich pozornost na opačnou stranu.

Zatímco minci nebo časopis musí nepřítel vidět, aby se k nim vydal, láhev, hozená na opačnou stranu se rozbije a hlídku odláká způsobený hluk.

Dejte vybraný předmět vybrané postavě do ruky a kliknutím pravého tlačítka myši určete místo, kam má předmět hodit.

Nezapomeňte ovšem, že někteří (zpravidla vyšší) důstojníci nevěnují pozornost drobným mincím v trávě, ani lechtivým časopisům. Co je ovšem dokáže vždy zaujmout, je rudá knížka příslušníka strany.

Průzkum podezřelého terénu

Někdy terén před vámi vypadá vcelku bezpečně, ale přesto se vám něco nezdá.

Dejte svému ženistovi do ruky minohledačku a najeďte kurzorem na místo, které chcete prozkoumat. Kliknutím levého tlačítka myši dáte rozkaz ke zkontrolování oblasti.

Ženista prozkoumá terén v okolí místa, které jste určili, a pokud zde nepřítel rozmístil miny, najde je.

Použitím nože na nalezenou minu ji ženista může deaktivovat a později třeba použít ve váš prospěch.

Plánovací mód

Během akce můžete narazit na situaci, jejíž řešení je mnohem snadnější s použitím plánovacího módu.

Hru můžete kdykoli pozastavit stiskem klávesy **„MEZERNÍK“**, a akci si tak v klidu naplánovat na několik kroků dopředu.

Udělování rozkazů

Za použití levého tlačítka myši přetáhněte ze zásobníku ikonu představující rozkaz na značku, kde chcete, aby váš voják rozkaz nebo sekvenci rozkazů vykonal.

Pokud chcete upravit sekvenci, přetáhněte obdobným způsobem ikonu rozkazu ze značky na ikonu popelnice. Tímto daný rozkaz ze značky jednoduše odstraníte.

Zásobník rozkazů

Ikony v zásobníku symbolizují jednotlivé rozkazy, které můžete svým mužům v plánovacím módu udílet.

Ikony stopek

Vložením této ikony do sekvence řeknete vojákovi, kolik sekund má čekat, než vykoná další krok sekvence.

Ikony poloh

Vložením patřičné ikony nařídíte vojákovi změnit polohu.

Ikona zaměřovače
Symbolizuje útok. Vložte ikonu do plánovací sekvence zvolené značky. Vzápětí se kurzor změní na ikonu zaměřovače a můžete zvolit cíl kliknutím pravého tlačítka myši.

Povel k útoku můžete udělit i přímým přetažením ikony zaměřovače ze zásobníku na cíl nebo prostým kliknutím na nepřítele. Rozkaz útočit se pak zařadí do sekvence naposled editované značky.

Ikony módu chování
Vložením jedné z těchto ikon do sekvence můžete změnit chování svého vojáka. Zzz znamená, že voják bude klidný, !!! pak představují agresivní mód, kdy zaútočí na každého nepřítele, kterého vidí.

Ikona popelnice
Sem můžete vyhazovat nepotřebné části sekvence.

Značky
Při stisku klávesy **„MEZERNÍK“** se hra pozastaví a zároveň vám bude zpřístupněn plánovací mód.

V herním okně se v místech, kde se nachází vaši muži, zobrazí symbol, který představuje výchozí značku každého člena komanda.

Najeďte kurzorem na libovolnou značku, stiskněte a držte levé tlačítko myši. Pohybem myši můžete značku přesouvat.

Značku můžete smazat prostým přetažením značky na ikonu koše.

Pokud hru opakovaným stiskem klávesy **„MEZERNÍK“** opět pustíte, ti členové komanda, kterým jste posunuli výchozí značku, se k ní rozběhnou, a pokud jste na značku přesunuli některé ikony ze zásobníku, začnou vojáci provádět nastavenou sekvenci rozkazů.

Pokud kliknete levým tlačítkem myši na dostupnou pozici, vytvoříte na zvoleném místě další značku.

Jakmile váš voják dokončí sekvenci rozkazů na první značce, vydá se ke značce další, kde začne provádět další rozkazy, atd.

Předpokládaná trasa postupu je pak vizuálně vyznačena mezi jednotlivými značkami a posunem a umístěním značek lze velmi přesně definovat, kudy má váš voják postupovat.

Přerušení a úprava naplánované sekvence
Jakmile rozmístíte značky a na každou umístíte rozkazy, opakovaným stiskem klávesy **„MEZERNÍK“** hru spustíte. Vaši muži začnou okamžitě vykonávat rozkazy.

Může se však stát, že vámi naplánovaná sekvence nebyla právě nejlepší a vy ji budete chtít v půlce přerušit a zoptimalizovat.

Stiskněte klávesu **„MEZERNÍK“** a znova pozastavte hru. Značky, které už váš voják proběhl, a rozkazy, které vykonal, jsou odstraněny a vy vidíte aktuální stav. Výše popsaným způsobem upravte, co potřebujete, a hru můžete znova spustit.

Postavy ve hře

V této hře se stáváte velícím důstojníkem zodpovědným za velice zvláštní skupinu postav. Vedete do nebezpečné akce elitní jednotku složenou z opravdových profesionálů.

V okamžiku, kdy převezmete velení, zjistíte, že vaši muži mají ty nejlepší předpoklady pro plnění speciálních úkolů v týlu nepřítele. V následující části jsou popsány schopnosti a charakter jednotlivých postav, které máte k dispozici.

Pamatujte si, že dobrý velitel zná dokonale schopnosti svých svěřenců.

Hlavní postavy

Ranger Benjamin Jacob Goodlover
Rangerem se nemůže stát každý a lze jej identifikovat snadno už pouhým pohledem. Většinou je to velký silný chlapík, který vzbuzuje respekt už svým vzhledem.

Pod paží pouzdro s pistolí, na řemení pověšené granáty, za opaskem velký komando nůž, kterým může zlikvidovat nepřítele během zlomku vteřiny.

Když přijdou ke slovu zbraně, ranger je tím, kdo je dovede používat ze všech nejlépe.

Benjamin se většinou usmívá, ale jeho úsměv nevěští nic dobrého. V civilu pracoval na jatkách a něco z té práce si vzal s sebou i do války.

Narodil se někdy v roce 1921 v New Yorku v Bronxu. Pro neúnosné životní podmínky v černošském ghettu, kdy jeho jedinou radostí byl boxerský klub na rohu ulice, se rozhodl změnit svůj život a narukovat k armádě. Jeho první válečné zkušenosti jsou z druhé světové války, když v Tichomoří bojoval proti Japoncům, a teď jej převeleli do Koreje, kde má opět dokázat, co umí.

„B.J.“, jak jej s důvěrou oslovují ostatní, je velkou posilou komanda.

Odstřelovač Nighthawk

V ruce nosí svoji odstřelovačskou pušku, na kterou může nasadit infračervený dalekohled. Pod pláštěm pak skrývá ještě pistoli s tlumičem.

Úkolem odstřelovače není přímá účast v boji, ale krytí ostatních členů jednotky či čištění cesty z bezpečné vzdálenosti.

Jeho specializace je úzká, ale jeho místo v komandu naprosto nepostradatelné.

Na přesnosti jeho střelby mnohdy záleží osud celé operace.

Odstřelovač jako jediný dovede užívat odstřelovacích pušek a pušek s nočním viděním, protože byl k tomuto speciálně vycvičen. Své spolubojovníky dokáže krýt téměř z každého místa.

Nighthawk je americký indián.

Místo ani datum jeho narození není známé. Má tvrdé rysy a jasné oči, kolem kterých se mu začínají dělat jemné vrásky. Ostatní se ho trochu straní, snad pro jeho návyky. Po svých předcích zdědil blízký vztah k přírodě a instinkty dokonalého lovce.

Pohybuje se tiše a dokáže splynout s okolím tak, že jej nedokáže odhalit ani nejplašší tvor.

Nighthawk dokáže rozhodnout nebezpečnou partii jediným výstřelem.

Ženista Connor McGregor

Kolem krku šátek, ověšený dráty, rozbuškami a náložemi dokáže ženista odpálit téměř cokoli. Mosty, tunely nebo pancéřové dveře skladiště jeho těžkým argumentům prostě nedokáží odolat.

Se svojí minohledačkou dokáže nalézt cestu skrz minové pole, kleštěmi zrušit rozbuškou chráněné trezory, ale také nastražit nálože na motor nepřátelského vozidla či víko bedny, do které se chce podívat zvědavý nepřítel.

Ženista je expertem na výbušniny a jejich použití, ale stejně tak je i dobrým vojákem. Dovede používat většinu zbraní a jeho nasazení v akci je mnohdy nezbytné.

McGregor je Australan.

Narodil se v městečku Sweetwater 15. dubna 1916. Už jako mladík pracoval v nedalekých dolech, kde se poprvé setkal s výbušninami. Když těžba skončila a jiná práce nebyla, rozhodl se narukovat do armády. Tady mohl zúročit své zkušenosti s odstřelem skal a naučit se novým věcem.

Ve svém klobouku do buše je nezaměnitelný a smysl pro humor jej neopouští ani ve vypjatých situacích.

„Skot“, jak mu kolegové říkají, má zatím všechny prsty i končetiny, takže bude asi opravdu třída.

Medička Sarah Parkerová

Když ostatní členové komanda zjistili, že budou mít v partě medika, jednohlasně prohlásili, že jím může být jedině dívka.

Nejvíce se o to prý zasadil McGregor, který před velitelem prohlásil, že jestli na něj bude šahat nějaký chlap, tak mu urazí obě ruce. Nespecifikoval přitom, zda má na mysli ruce onoho chlapíka, nebo ruce velitele.

Vzhledem k tomu, že schopných žen je v armádě OSN spousta, bylo komandu vyhověno. Medička dovede nejen léčit zranění způsobená zbraněmi či pády z výšek, ale také dokáže vyléčit otravu plynem. Ve své brašně s sebou nosí dostatek lékařského vybavení. Do její výbavy patří i injekční stříkačka s uspávacím prostředkem pro tichou eliminaci nepřítele.

Sarah, kterou ostatní důvěrně oslovují „Honey Bear“, je Američanka.

Je to velmi schopná zdravotní sestra, která z polního MASHe požádala o přeložení ke komandu.

Když bylo rozhodnuto o začlenění žen do komanda, bylo jasné, že bude jednou z těch, které budou vybrány pro plnění nebezpečných úkolů.

Její přezdívka je spíše ironická, protože žádný chlap by si netroufl jí dělat nějaké návrhy. Hlavně poté, co se Clint Westwood po neúspěšném pokusu o její zbalení probudil přivázaný uprostřed tábora ke sloupu, na kterém vlály jeho trenýrky.

Když je její spolubojovník zraněn, je ochotna běžet mu v dešti kulek na pomoc. Cílem „Honey“ je dokázat sobě i světu, že ženy dovedou stejné věci jako muži a přitom dokážou stále zůstat ženami.

Korejský specialista Kim Yoon-Soo

Jediní ze spojeneckých sil, kteří můžou proniknout na území nepřítele bez strachu z odhalení jsou samotní Korejci.

Ti nejlepší z nejlepších byli vybráni pro tuto činnost a přiřazeni ke komandu.

Umějí se převlékat za nepřátelského vojáka či důstojníka, a dostanou se tak nepovšimnut nepřáteli do míst, kam by se ostatní členové komanda museli probít silou. Umějí korejské bojové umění taekwon-do a likvidují nepřátele, kteří jim okupují zemi, naprosto nemilosrdně.

Kim Yoon-Soo.

Kim se dal na začátku války k partyzánům a v horách znepříjemňoval život nepříteli, kde se dalo. Když jeho skupina padla do nastražené léčky, jako jediný přežil díky tomu, že se schoval pod mrtvá těla svých spolubojovníků. Po třech dnech se odvážil vylézt a se zraněnou nohou se belhal 40km, než přešel frontovou linii, kde jej našla hlídka spojenců.

Kim se uzdravil a dostal medaili za statečnost, ale protože nepřítel ještě nebyl poražen, rozhodl se vrátit do služby a pokračovat v boji za svobodu. Jeho přezdívka je „Kato“.

Spojenci

Během hry narazíte na různé spojence, kteří vám pomohou v boji proti nepříteli.

Spojenci se mohou stát přímo součástí vašeho komanda, nebo vám pouze nabídnou pomoc.

Prozkoumejte jejich charakter a využijte jejich schopnosti, jak nejlépe dovedete.

Nepřátelé

Běžné chování nepřátel

Nepřátelé obvykle zůstávají na svých stanovištích, sledují přidělený prostor nebo hlídkují v přidělené oblasti.

Když jsou ve střehu, zůstanou na svých stanovištích a sledují okolí mnohem pozorněji a nebo se vydají na krátký průzkum oblasti, která je jim podezřelá.

Rozdělení nepřátel

Armáda nepřítele je velmi velká a hodností v ní je mnoho.

Pro snadnější rozlišení jednotlivých nepřátel lze říci, že známe běžné vojáky, důstojníky a sovětské poradce. Jejich řady pak doplňují různí dělníci či techničtí pracovníci.

Dělníci se většinou věnují své práci a okolí si moc nevšímají. Když vás spatří, většinou se dají na útěk a snaží se na vás upozornit hlídky. Někteří ovšem mohou být vyzbrojeni pistolemi, a jakmile vás spatří, mohou odhodit bednu, kterou právě přenášejí, a začít po vás střílet.

Běžného vojáka lze poměrně snadno oklamat, odlákat i zneškodnit. Ovšem nepodceňujte je, protože mohou být vyzbrojeni nejen pistolemi a puškami, ale i samopalem. Pokud vaši postavu zasáhne dávka ze samopalu, končí to zpravidla velmi ošklivým zraněním, nebo dokonce smrtí.

Důstojník je vyzbrojen zpravidla pistolí, ale má také píšťalku, kterou dokáže přivolat své podřízené. Pokud vás důstojník spatří, máte většinou zaděláno na větší problém, protože nejen že na vás pošle hordu vojáků, ale může ještě vyvolat velký poplach, který ukončí vaši misi.

Sovětský poradce je nejnebezpečnějším protivníkem ve hře. Tito veteráni mnoha předchozích konfliktů velí nejen obyčejným vojákům, ale i důstojníkům nepřítele. Bývají mnohdy i jedním z cílů mise.

Zneškodněte je co nejrychleji, protože pokud odhalí vaši přítomnost v oblasti, končí to zpravidla velmi špatně.

Nepřátelský důstojník právě uděluje rozkaz svému podřízenému.

Zorné pole a dohled nepřítele

Pokud vstoupíte do zorného pole nepřítele, máte většinou ještě nějakou dobu na to, abyste využili toho, že nepřítel neví, co jste zač, a podnikli potřebné kroky.

Úsečka, která vyznačuje směr pohledu, je barevně odstupňovaná na tři části.

V největší vzdálenosti jste ještě relativně v bezpečí a naopak v blízkosti nepřítele je jeho reakce velmi rychlá.

Pokud má nepřítel nějaké podezření, změní se modrá linka na linku červenou a jeho reakce je mnohem rychlejší. Ostražitost může po chvíli vyprchat a voják se vrátí do normálu, nebo také může zůstat pozorný do konce hry.

Výzbroj nepřítele

Je velmi různorodá.

Můžete očekávat, že narazíte na neozbrojené jedince, kteří na vás zaútočí pěstmi nebo bojovým uměním, ale stejně tak potkáte vojáky vyzbrojené střelnými zbraněmi nebo granáty.

Mezi nejnebezpečnější protivníky patří nepřátelští odstřelovači vybavení dalekohledem a odstřelovací puškou, kteří vás dokážou odhalit a zasáhnout na velmi velkou vzdálenost.

Ke zbraním, které má nepřítel k dispozici, patří i těžké kulomety, jež není možné přenášet, ale které většinou kryjí přístupové cesty nebo oblasti, odkud protivník očekává útok.

Vyhlášení poplachu

Když vás nepřítel spatří, chvíli může váhat a pak vyhlásí poplach.

Totéž se ale může stát, když hlídka na obchůzce narazí na omráčeného nebo mrtvého kolegu. Nepřítel bude chvíli dělat všechno možné proto, aby našel narušitele. Pokud se mu to nepovede, vzpomene si, že musí plnit své povinnosti, a vrátí se k nim. Může však být ostražitější a podezřívavější než předtím.

Poplach také může vyvolat vaše nesprávná činnost v oblasti, jako je například předčasné odpálení náloží a podobně.

Vozidla ve hře

Nepřítel má k dispozici mnoho druhů vozidel, která používá, a vy je můžete používat rovněž, pokud se jich zmocníte.

Zneškodnění vozidel

Každé vozidlo lze nejen zničit vhodně položenou minou, ale i střelbou z vhodných zbraní. Samopalem můžete zničit nepřátelský jeep, ale nebude účinný proti tanku. Na ten platí jenom bazuka.

Každé vozidlo lze rovněž zničit neopatrnou jízdou. Pamatujte, že pokud vrazíte plnou rychlostí do sloupu nebo zdi, pravděpodobnost, že se vám právě používaný dopravní prostředek poškodí, je velmi vysoká.

Řízení vozidel

Do vozidla vaše postava nastoupí, když najedete nad vozidlo kurzorem a zmáčknete levé tlačítko myši. Pokud je to možné, postava nastoupí a v jejím inventáři se objeví ikona symbolizující řidiče.

Využití vozidel může být mnohdy klíčem k úspěchu.

Kliknutím na portrét postavy nastartujete a převezmete kontrolu nad vozidlem.

Klávesa „A“ slouží pro přidávání plynu.
Klávesa „Y“ slouží k ubírání plynu, případně couvání.
Klávesy „,“ (čárka) a **„.“ (tečka)** slouží k zatáčení vlevo a vpravo.

Do kabiny náklaďáku se vejdou jen dva vojáci, jeden řidič a druhý spolujezdec. Pokud chcete převézt více vojáků, musí nastoupit na korbu.

Povel k nastoupení na korbu zadáte tak, že podržíte klávesu „CTRL“ a kliknete levým tlačítkem myši na vybrané vozidlo.

Reakce nepřátel

Vozidlem můžete nepřátelské vojáky přejet, ovšem reakce jejich kolegů budou stejné, jako byste normálně zaútočili. Mohou dokonce vaše vozidlo rozstřílet.

Do kabiny řidiče je vidět, a pokud zrovna neřídí váš korejský specialista převlečený do nepřátelské uniformy, hlídka vás může poznat a spustit poplach nebo střelbu.

Pokud vozidlo řídí nepřítel a vy mu přeběhnete přes cestu, může řidič zastavit, vyskočit a začít po vás střílet nebo jinak reagovat.

Pokud uprostřed silnice položíte tělo nepřítele a řidič přijíždějícího vozidla jej spatří, zastaví a půjde se k němu podívat.

Zbraně a předměty ve hře

Obecně platí, že zbraň použijete tak, že ji vybrané postavě vložíte do ruky a poté kliknutím pravého tlačítka na cíl jí dáte povel k jejímu použití.

Pokud se jedná o zbraň vrhací nebo střelnou, objeví se zaměřovač, který vás bude informovat o tom, jaká je pravděpodobnost zásahu. Čím blíže cíli stojíte, tím větší tato pravděpodobnost je. Pokud při střelbě zalehnete nebo zakleknete, vaše šance se ještě zvýší, protože máte oporu při střelbě. Zároveň se sníží pravděpodobnost, že budete sami zasaženi případnou střelbou nepřítele.

Poznámka: u každé munice vidíte dvě čísla. První představuje počet zásobníků, druhé celkový počet střel.

Zbraně

Zbraně lze vybrané postavě vložit rychle do ruky a to použitím zkratkových kláves.

V případě, že jej postava má v inventáři, přesune jí opakovaný stisk klávesy do ruky další předmět patřící do zvolené skupiny.

Klávesa „1“ – Kontaktní boj a chladné zbraně
- Pěst
- Nůž
- Vrhací nůž

Klávesa „2“ – Pistole
- Browning 1911 Silencer
- Browning 1911
- Taiso 14 Nambu
- Tokarev

Klávesa „3“ – Pušky
- M3 Infrared Sniperrifle
- Mosin Nagant Sniperrifle
- M3 Carabine
- M1 Garant
- Mosint Nagant

Klávesa „4“ – Samopaly
- M1A1 Thomson
- M3 Grease gun
- PPSh 41 – Spagin (kulatý zásobník)
- 7.62 Type 50 – Čínská verze Spaginu (normální zásobník)

Klávesa „5“ – Granáty
- Spojenecký granát
- Korejský granát

Klávesa „6“ – Těžké zbraně
- Minohledačka
- Bazuka
- Dálkově odpalovaná nálož
- Časovaná nálož
- Mina protipěchotní
- Mina protitanková

Další vybavení

Klávesa „7“ – Medikit
- Obvaz
- Prášky tišící bolest
- Injekce s uspávacím prostředkem
- Kanystr kyseliny fosforečné

Klávesa „8“ – Lákadla
- Mince
- Láhev
- Dělbuch
- Časopis
- Cigaraty

Klávesa „9“ – Klíče a nástroje
- Svazek klíčů
- Klíč 1
- Klíč 2
- Klíč 3
- Klíč 4
- Kleště
- Štípačky
- Francouzský klíč

Použití časovaných náloží

Ženista jako jediný z celého komanda dokáže pokládat a odpalovat nálože.

Pro tuto činnost je vybaven hned dvěma druhy náloží, a to náloží s časovým spínačem v prvním případě a náloží odpalovanou na dálku.

Časovanou nálož položíte tak, že ji ženistovi vložíte do ruky a pravým tlačítkem myši kliknete na místo, kam ji má položit. Pokud je toto cílem mise, je cílová oblast označena a hra vás na to upozorní. Nálož však můžete použít kdekoli.

Ženista nálož umístí a na obrazovce se objeví tři možnosti nastavení časového spínače.

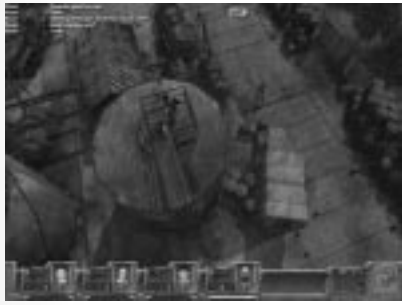
Stopky představují nastavení na 60, 40 a 20 sekund. Kliknutím pravého tlačítka myši na zvolený čas dáte ženistovi příkaz, aby nastavil časový spínač.

Jakmile se tak stane, musíte se co nejrychleji dostat mimo dosah výbuchu. Jinak vás může síla exploze zranit, nebo dokonce usmrtit!

Použití dálkově odpalovaných náloží

Technicky je obdobné jako v případě časovaných náloží, s tím rozdílem, že jejich odpálení provedete až v okamžiku, kdy kliknete levým tlačítkem myši na ikonu detonátoru.

Toto samozřejmě můžete udělat až z bezpečné vzdálenosti, dobře skryti před zraky nepřátel.



Ženista právě umístil nálož na jednu z nádrží. Ikona v horní části obrazovky slouží k jejímu odpálení.

Použití dálkově odpalovaných náloží je mnohem pohodlnější, ne vždy je ale máte v akci k dispozici.

Tvůrci hry

Plastic Reality Technologies

Korea : Forgotten Conflict vyrobila společnost
Plastic Reality Technologies s.r.o

Vedoucí projektu a hlavní programátor
Petr Smílek

Programátor umělé inteligence a herního rozhraní
Jan Bulín

Programátor umělé inteligence a fyziky
Petr Soviš

Hlavní designer projektu
Michael Lekovski

Hlavní grafik projektu
Daniel Sklář

3D Grafika
Tomáš Moučka
Vít Budín
Daniel Remenár
Lucie Netíková
Tomáš Trlica

2D Grafika
Kamil Príhoda
Stanislav Kukučka
Ivan Vacek
Vít Selinger
Lucie Netíková
Daniel Remenár

Grafik herního rozhraní
Ivan Vacek

Hlavní animátor
František Valouch

Pomocní animátoři
Radim Pech
Daniel Remenár

Návrh a programování misí
Jiří Koten
Michael Lekovski
Jan Bulín

Výtvarné návrhy
Michal Babjár

Hudba
Michal Szlávik

Zvukové efekty
Michal Szlávik
Petr Němec

Dokumentace projektu a manuál
Michael Lekovski

Dokumentace pro lokalizaci
Michael Lekovski
Jan Bulín
Jiří Kocáb
Alex Packer

Management, právní záležitosti
Jiří Kocáb

Homepage hry
Vít Selinger
Stanislav Kukučka

Dobové dokumenty poskytl
"THE DOCUMEDIA GROUP LLC"

Dále spolupracovali
Martin Minář
Martin Zelený
Lukáš Kraina
Aleš Pokorný
Karel Dvořák
Robert Topolář
Karel Kolmačka

Poděkování
Michael Lekovski - Monice Kráčalíkové
Jirka Koten - Lence Kotenové
Jan Bulín - Nikol Topolářové
Franta Valouch - rodičům
Tomáš Moučka - Ivetě Volgemutové
Vít Budín - Vojtěchu Lacinovi
Dan Sklář - Finovi
Kamil -smoke- Príhoda - Miko / Candyman
Lucie Netikova - Danielu Sklářovi
Vitek Selinger - Mýdlu
3zTAN - Weronquelle
Jirka Kocáb - rodině
Daniel Remenár - Andreji Gontkovské
Tomáš Trlica - Kateřině Soukupové
Ivan Vacek - Malá černá Katze
Michal Babjár - Liborovi Alexovi

Kdo je kdo v Plastic Reality
Petr Smílek - Guru
Jan Bulín - Boolean
Petr Soviš - Svišť
Michael Lekovski - Leki
Daniel Sklář - DandiS
Tomáš Moučka - Mouča
Vít Budín - Diablo
Daniel Remenár - Pupik
Lucie Netíková - Berušenka
Tomáš Trlica - Mistle
Kamil Príhoda - Nightsmoke
Stanislav Kukučka - 3zTAN
Ivan Vacek - Spajdy
Vít Selinger - Ketiv
Jiří Koten - mAZEMASTER
František Valouch - Frank
Michal Babjár – Babec

Cenega Publishing

Producent
Ondřej Laba

Ředitel marketingu a PR
Sonia Khebere

PR UK
Caroline Stokes

Marketing a PR
Andrea Sládková
Brian Faller

Ředitel lokalizace a produkce
Miroslav Papež

Hlavní tester
Marek Šťastný

Obchodní ředitel
Karen Klein

Asistent prodeje
Michelle Barta

Anglické, korejské a čínské hlasy nahrány ve studiu
TransEvolution Ltd.

TECHNICKÁ PODPORA

Než sáhnete po telefonu, PŘEČTĚTE SI PROSÍM TOTO!

Máte-li potíže s instalací nebo samotnou funkcí našich her, chceme vám pomoci. Nejprve si, prosím, pečlivě pročtěte instalační pokyny. Jestliže jste se řídil(a) pokyny dokumentace, a přesto máte potíže s instalací nebo provozováním tohoto softwaru, obraťte se na naši technickou podporu:

tel: +420 257 189 545 (v pracovní dny od 9.00 do 17.00 hodin)

e-mail: help@cenega.cz (e-maily s přílohou nemusí být akceptovány)

http://www.cenega.cz

Nezapomeňte si prosím předem připravit nebo do e-mailu přidat podrobný popis závady a technické údaje o svém PC (výrobce PC, velikost operační paměti, výrobce a model grafické a zvukové karty, verze operačního systému a verze Direct X).

Upozornění! V případě, že balení hry obsahuje unikátní CD klíč (sériové číslo), pečlivě jej uschovejte. Při jeho ztrátě nelze požadovat jeho náhradu.

Upozornění pro majitele projekčních televizorů

Nepohyblivý obraz může způsobit trvalé poškození obrazovky nebo může zanechat trvalé stopy v její luminiscenční vrstvě. Vyvarujte se opakovaného či častého používání videoher na velkoformátových projekčních televizorech.

Varování pro epileptiky

Předtím než začnete používat tuto hru nebo než umožníte svým dětem, aby ji používaly, přečtěte si nejprve následující ustanovení. Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným vzorům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly. Pokud jste vy nebo někdo z vaší rodiny měl nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním poraďte s lékařem. Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo u vašich dětí objeví při hraní počítačové hry některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, OKAMŽITĚ přestaňte hrát a poraďte se se svým lékařem.

Preventivní opatření při hraní počítačové hry

- Nebuďte moc blízko obrazovky. Seďte v rozumné vzdálenosti od ní, co vám kabely dovolí.
- Raději používejte menších obrazovek.
- Vyhněte se hraní, když jste unaveni nebo ospalí.
- Ujistěte se, že pokoj, ve kterém hrajete, je dobře osvětlen.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočiňte.

LICENČNÍ UJEDNÁNÍ

POZORNĚ SI PŘEČTĚTE NÁSLEDUJÍCÍ LICENČNÍ UJEDNÁNÍ S KONCOVÝM UŽIVATELEM JEŠTĚ PŘEDTÍM, NEŽ ZAHÁJÍTE INSTALACI TOHOTO SOFTWAROVÉHO PROGRAMU.

Tento softwarový program, všechny tištěné materiály, jakákoliv online či elektronická dokumentace a jakékoliv kopie a odvozená díla tohoto softwarového programu a materiálů (dále „programu“) jsou díla chráněná copyrightem. Jakékoliv použití programu podléhá podmínkám Licenčního ujednání s koncovým uživatel, které lze najít níže („Licence“). Program je určen pouze pro potřebu koncového uživatele, zcela v souladu s podmínkami Licence. Jakékoliv použití, reprodukce nebo redistribuce programu, která není v souladu s podmínkami Licence, je výslovně zakázána. Pokud s tímto licenčním ujednáním nesouhlasíte, neinstalujte a nepoužívejte tento program. Můžete ho za plnou náhradu vrátit v místě jeho zakoupení.

LICENČNÍ UJEDNÁNÍ S KONCOVÝM UŽIVATELEM

1. **Vlastnictví.** Veškeré nároky, vlastnická práva a práva na duševní vlastnictví k programu a jakýmkoliv z toho vyplývajícím kopiím (včetně, ale nejenom, všech názvů, programových kódů, témat, objektů, postav, jmen postav, příběhů, chytlavých frází, lokací, konceptů grafiky, animací, zvuků, hudebních skladeb, audiovizuálních efektů, operačních metod, morálních práv, jakýchkoliv přidružených dokumentů a „appletů“ začleněných do programu) jsou ve vlastnictví poskytovatele licence nebo jeho licenčních partnerů. Program je chráněn českými autorskými zákony, mezinárodními smlouvami a konvencemi na ochranu copyrightu a jakýmikoliv dalšími použitelnými zákony. Veškerá práva vyhrazena. Program může obsahovat určité materiály poskytnuté v licenci, jejichž vlastníci mohou prosazovat v případě jakéhokoliv porušení této smlouvy ochranu svých zákonných práv.
2. **Licence na omezené použití.** Firma CENEGA PUBLISHING („Poskytovatel licence“) vám tímto uděluje, a vy nainstalováním programu tímto přijímáte, omezenou, nevýlučnou licenci a právo nainstalovat a používat jednu (1) kopii programu pro své vlastní použití buďto na stolním, nebo přenosném počítači. Je zakázáno sdílet program po síti nebo jej jinak nainstalovat či používat na více než jednom počítači současně, s výjimkou toho, co je výslovně povoleno příslušnou dokumentací. Program je poskytován ve formě licence, není prodáván. Vaše licence nezakládá jakýkoliv nárok nebo vlastnictví k tomuto programu.

3. **Odpovědnost koncového uživatele.**
   - **A.** S výjimkou toho, co je předmětem výše uvedeného Udělení licence, je zakázáno, ať již v celku nebo po částech, kopírovat, xeroxovat, reprodukovat, překládat, zpětně rozkládat, odvozovat zdrojový kód, upravovat, dekompilovat, vytvářet na základě programu odvozená díla nebo odstraňovat z programu jakákoliv upozornění nebo známky týkající se vlastnictví bez předchozího písemného souhlasu poskytovatele licence.
   - **B.** Jste oprávněni používat program pro své vlastní použití, ale nejste oprávněni:
     - **(i)** prodávat nebo přenášet jakýmkoliv způsobem reprodukce programu na jiné strany, půjčovat, pronajímat nebo poskytovat licence k tomuto programu;
     - **(ii)** publikovat a/nebo distribuovat program nebo jeho součást;
     - **(iii)** využívat program nebo jakékoliv jeho součásti ke komerčním účelům, a to včetně, ale nejenom, použití v internetových kavárnách, herních centrech nebo jiných objektech s podobným účelem;
     - **(iv)** zakládat nebo poskytovat on-line herní služby pro tento program nebo emulovat či přesměrovávat komunikační protokoly používané poskytovatelem licence v síťové části programu prostřednictvím emulace protokolu, tunelování, úpravy nebo přidání komponent k programu, používání jakékoliv utility či jakékoliv jiné techniky, která není známa ani doposud vyvinuta, za jakýmkoliv účelem, včetně, ale nejenom, provozování hry přes Internet, síťové hry používající komerční a nekomerční herní sítě nebo jako součást sítí shromažďujících obsah.
4. **Převod programu.** Kdykoliv můžete převést veškerá svá práva poskytnutá touto licencí za podmínky, že její nabyvatel souhlasí se všemi podmínkami této Licence a vy souhlasíte s odstraněním programu ze svého stolního či přenosného počítače.
5. **Ukončení.** Licence zůstává v platnosti do doby svého ukončení. Licenci můžete kdykoliv ukončit zničením programu a veškerých nových materiálů. Poskytovatel licence může na základě vlastního uvážení ukončit Licenci v případě, že nedodržíte všechny podmínky a předpoklady v ní obsažené. V takovém případě musíte okamžitě zničit program a veškeré nové materiály.
6. **Omezená záruka.** POSKYTOVATEL LICENCE SE VÝSLOVNĚ ZŘÍKÁ JAKÉKOLIV ZÁRUKY NA TENTO PROGRAM, EDITOR A MANUÁL(Y).

PROGRAM, EDITOR A MANUÁL(Y) JSOU POSKYTOVÁNY „JAK JSOU“ BEZ ZÁRUKY JAKÉHOKOLIV DRUHU, AŤ JIŽ VYJÁDŘENÉ NEBO PŘEDPOKLÁDANÉ, VČETNĚ, ALE NEJENOM, PŘEDPOKLÁDANÝCH ZÁRUK PRODEJNOSTI, VHODNOSTI PRO URČITÝ ÚČEL NEBO ZÁKONNOSTI.

Veškeré riziko spojené s používáním nebo výkonem programu, editoru či manuálu zůstává na vás. Nicméně je vám garantována záruka na média obsahující program v tom smyslu, že za podmínek normálního používání nebudou obsahovat chyby v materiálu či ve výrobě a dále že program bude fungovat v souladu s doprovodnými písemnými materiály – to vše v průběhu 2 (dvou) let od data koupě programu. Pokud shledáte médium defektním v uvedené době, obraťte se na distributora. Distributor by měl být informován do dvou (2) měsíců od zjištění závady. V některých státech/právních systémech je omezení délky trvání předpokládaných záruk zakázáno, proto se výše uvedené omezení na vás nemusí vztahovat. Tato omezená záruka nemá vliv na zákonné záruky vyplývající z příslušných právních norem a ustanovení.

7. **Omezení odpovědnosti.** ANI POSKYTOVATEL LICENCE, ANI JEHO VLASTNÍCI, DCEŘINÉ SPOLEČNOSTI, POBOČKY NEBO LICENČNÍ PARTNEŘI NEJSOU JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM ODPOVĚDNI ZA JAKOUKOLIV ZTRÁTU NEBO ŠKODU ZPŮSOBENOU V DŮSLEDKU POUŽITÍ TOHOTO PROGRAMU NEBO EDITORU, A TO VČETNĚ, ALE NEJENOM, ZA ZTRÁTU DOBRÉHO JMÉNA, ZASTAVENÍ PRÁCE, ZASTAVENÍ NEBO POŠKOZENÍ POČÍTAČE NEBO JAKÉKOLIV DALŠÍ OBCHODNÍ ŠKODY NEBO ZTRÁTY.

   V některých zemích je vyloučení nebo omezení příčinných nebo vyplývajících škod omezeno nebo je pouze umožněno omezení, jak dlouho předpokládaná záruka trvá, takže se na vás výše uvedené omezení nebo vyloučení nemusí vztahovat.

8. **Další dodatky.** Předpokládá se, že Licence byla vykonána a udělena v České republice, a proto se jakékoliv spory z ní plynoucí budou řešit podle českého práva. Tímto souhlasíte s tím, že jste si výše uvedenou Licenci přečetli a porozuměli jí. Dále souhlasíte s tím, že provedením instalace programu budete jednat v souladu s podmínkami a předpoklady zde obsažené Licence. Jste srozuměni s tímto licenčním ujednáním, které představuje kompletní a exkluzivní ujednání mezi poskytovatelem licence a vámi.